

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan animasi di dunia tidak dapat dipungkiri lagi telah berkembang pesat. Animasi 3D berkembang pesat dan lebih populer dibandingkan dengan animasi 2D. Di Indonesia, perkembangan animasi 2D dan animasi 3D berkembang cepat. Film Animasi 3D lebih diminati banyak orang daripada film animasi 2D. Animasi 3D mempunyai ciri khas dari bentuknya yang nyata dan bervolume, sedangkan animasi 2D memiliki gambar yang datar. Namun animasi 2D mempunyai nilai artistik tersendiri dikalangan penggemar animasi 2D. Di dalam pembuatannya film animasi 2D saat ini sudah menggunakan teknologi komputer. Di dalam animasi 3D seluruh pembuatannya dilakukan dengan komputer, sedang pada animasi 2D dibuat dengan metode tradisional dan digital. Akan tetapi pembuatan animasi 2D secara tradisional sekarang ini mulai ditinggalkan karena mempunyai banyak kelemahan. Proses yang lama dan membutuhkan banyak sekali kertas adalah contoh mengapa proses tradisional ditinggalkan.

Cerita dari animasi baik film animasi di Indonesia cukup beragam dan dapat diterima oleh semua kalangan umur dari anak-anak sampai dewasa. Cerita dari film animasi tersebut didominasi dengan cerita kehidupan sehari-hari. Film animasi tersebut akan tersampaikan dengan adanya sebuah cerita yang kuat, gerakan animasi yang dapat diterima oleh nalar serta *background* yang mendukung. *Background* yang mendukung mempunyai maksud lingkungan

dimana karakter akan terlihat hidup, bergerak dan berinteraksi dengan elemen lain. Dengan *background*, animasi akan lebih hidup dan pesan dapat disampaikan melalui gabungan animasi dan *background*. Pembuatan *background* animasi memiliki beberapa teknik, salah satunya *digital painting*. *Digital Painting* adalah metode pembuatan benda seni (*painting*) secara digital. Sebagai metode untuk menciptakan benda seni, ia menyesuaikan media lukis tradisional seperti cat akrilik, minyak, tinta, cat air, dan lain-lain dan menerapkan pigmen pada pembawa tradisional, seperti kain kanvas tenunan, kertas, poliester dan lain-lain melalui komputer.

Situs web berbagi video seperti *Youtube* digunakan untuk dapat menikmati film animasi. Berdasarkan artikel m.bisnis.com tanggal 24 Agustus 2017 tentang pengguna *Youtube*. "Google Indonesia mengumumkan bahwa pengguna aktif *Youtube* di Indonesia telah mencapai 50 juta pengguna. Hal tersebut membuat *Youtube* menjadi media yang sangat menjajikan untuk melakukan branding ataupun promosi.

Maka dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengangkat judul **PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D " MENYANG SEKOLAH" DENGAN *BACKGROUND* MENGGUNAKAN *TEKNIK DIGITAL PAINTING*.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan tersebut maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Bagaimana penerapan *Digital Painting* di dalam *background* animasi 2D untuk mempermudah pembuatan *background* dan

membuat *background* yang berkualitas fotorealistik/realistis untuk memperkuat cerita di dalam film animasi "Menyang Sekolah."

1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan untuk memfokuskan pembahasan ini, dibatasi ruang lingkup multimedia yang lebih kecil, yaitu:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah 2D.
2. Durasi animasi 1 menit 30 detik.
3. Cerita animasi ditujukan ke semua golongan umur.
4. Animasi tidak menggunakan dialog, tetapi menggunakan narasi.
5. Penelitian menekankan pada pembahasan teknik *Digital Painting* di dalam *background* animasi pada 2D.
6. Software yang digunakan adalah Adobe Premiere CS 6, Adobe After Effect CS 6, Adobe Premiere CS 6, Adobe Audition CS 6 dan Toon Boom Harmony.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian pembuatan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menerapkan teknik *Digital Painting* dalam pembuatan *background* animasi 2D.
2. Film animasi 2D ditujukan untuk diunggah di media berbagi video yaitu *Youtube* dan diikutsertakan dalam lomba ataupun festival film animasi.
3. Film animasi 2D diharapkan dapat diterima setiap kalangan umur.

4. *Digital Painting* membantu pembuatan *background* animasi 2D yang berkualitas fotorealistik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh bagi penulis maupun pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Menyelesaikan program studi D3 Manajemen Informasi di Universitas AMIKOM.
2. Memperoleh ilmu baru dalam proses produksi animasi 2d secara keseluruhan.
3. Untuk dijadikan portofolio.
4. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta, dapat dijadikan pembanding serta dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir.
5. Media pengembangan dan penerapan ilmu yang didapat selama masa studi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Studi Pustaka
Studi pustakan merupakan proses membaca dan menganalisa teknik pembuatan animasi yang berguna untuk penulisan tugas akhir.
2. Metode Studi Literatur

Metode yang digunakan dengan memanfaatkan fasilitas internet untuk mendapatkan literatur yang berkaitan dengan penerapan teknik *Digital Matte Painting*.

1.6.2 Metode Pembuatan

Metode pembuatan yang penulis lakukan adalah berikut ini:

1. Pra-Produksi

Pra-Produksi bertujuan untuk mengatur jadwal kerja, mengumpulkan bahan, dan pembuatan sketsa awal dalam pembuatan animasi yaitu perancangan karakter, perancangan storyboard, dan perancangan layout.

2. Produksi

Proses ini dilakukan dengan mengimplementasikan konsep kerja yang sudah tersusun dalam proses pra-produksi. Sehingga proses ini melakukan pembuatan animasi, pewarnaan, pembuatan background animasi, penggabungan video dan rendering.

3. Pasca-Produksi

Pada tahap ini video yang selesai di render akan dievaluasi dan direvisi, setelah itu produk siap untuk dipublikasikan.

4. Implementasi

Dalam tahapan ini teknik *Digital Matte Painting* diimplementasikan ke dalam animasi. Evaluasi animasi di lempar ke ranah publik untuk mendapatkan masukan dari luar.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab. Adapun metode dan sistematika penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan berisikan penjelasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III: PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan, naskah cerita, dan storyboard

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab pembahasan memaparkan tentang implementasi *Digital Matte Painting* yang dikerjakan, urutan-urutan pembuatan dan hasil akhir.

BAB V: PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN